

**PEMBUATAN GAME MULTIMEDIA “AEROPLANE
SHOOTER” DENGAN MENGGUNAKAN GAME MAKER
STUDIO 3D DAN ADOBE PHOTOSHOP CS3**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



ERWIN JOHAN HIMAWAN

09530709






**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2013

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Erwin Johan Himawan
2. Nim : 09530709
3. Program Studi : Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Pembuatan Game Multimedia
"Aeroplane Shooter" Dengan
Menggunakan Game Marker
Studio 3D dan Adobe Photoshop CS3
6. Dosen Pembimbing I : Ir. Andi Triyanto


7. Konsultasi :

NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1.	9 - 3 - 2013	Bab I	
2.	30 - 3 - 2013	Bab II	
3.	15 - 4 - 2013	Bab III	
4.	20 - 5 - 2013	Bab IV	
5.	17 - 6 - 2013	Bab V	

8. Tgl. Pengajuan :
9. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 2013


Pembimbing I,



Ir. Andi Triyanto
NIS. 0440244

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Erwin Johan Himawan
2. Nim : 09530709
3. Program Studi : Informatika
4. Fakultas : Teknik
10. Judul Skripsi : Pembuatan Game Multimedia
"Aeroplane Shooter" Dengan
Menggunakan Game Marker
Studio 3D dan Adobe Photoshop CS3
5. Dosen Pembimbing II : Angga Prasetyo.ST
6. Konsultasi :

NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1.	4 - 3 - 2013	Bab I	
2.	30 - 3 - 2013	Bab II	
3.	15 - 4 - 2013	Bab III	
4.	20 - 5 - 2013	Bab IV	
5.	17 - 6 - 2013	Bab V	

7. Tgl. Pengajuan :
8. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 17 Juni 2013

Pembimbing II



Angga Prasetyo.ST

NIK.19820819.201112 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

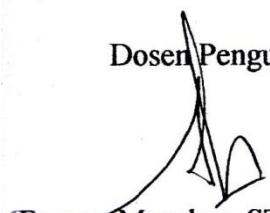
Nama : Erwin Johan Himawan
Nim : 09530709
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pembuatan Game Multimedia
"Aeroplane Shooter" Dengan
Menggunakan Game Marker
Studio 3D dan Adobe Photoshop CS3

Telah diuji dan dipertahankan:

Hari :
Tanggal :
Nilai :


Dosen Penguji

Dosen Penguji I,


(Fauzan Masykur, ST, M. Kom)

NIK. 19810316 201112 13


Dosen Penguji II,


(Yovi Litanianda, S. Pd.)

NIK. 19810221 200810 14


Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,


(Ir. Aliyadi, MM)

NIK. 19640103 1990912

Ketua Program Studi
Teknik informatika


(Ir. Andi Triyanto)

NIK. 19710521 201101 13

HALAMAN PENGESAHAN

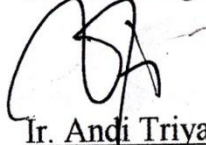
Nama : Erwin Johan Himawan
Nim : 09530709
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pembuatan Game Multimedia
"Aeroplane Shooter" Dengan
Menggunakan Game Maker
Studio 3D dan Adobe Photoshop CS3

Telah di setuju dan dinyatakan memenuisarat
untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
pada program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas
Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 2013

Menyutujui

Pembimbing I,



Ir. Andi Triyanto

NIK. 19710521 201101 13

Pembimbing II

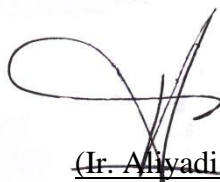


Angga Prasetyo.ST

NIK.19820819.201112 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Aliyadi, MM)

NIK. 19640103 1990912

Ketua Program Studi
Teknik informatika



Ir. Andi Triyanto

NIK. 19710521 201101 13

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah kehadiran Illahirabbi yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kesehatan serta kesempatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul : ”
PEMBUATAN GAME MULTIMEDIA “AEROPLANE SHOOTER”
DENGAN MENGGUNAKAN GAME MAKER STUDIO 3D DAN ADOBE PHOTOSHOP CS3”.

Penulis menyadari betapa dangkalnya ilmu dan pengetahuan teknologi serta pengalaman yang penulis miliki serta penulis menyadari bahwa dalam tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu saran dan kritik yang bersifat konstruktif, penulis terima dengan senang hati.

Selanjutnya pada kesempatan ini dengan kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak dan Ibu kami tercinta, terimakasih untuk semua kasih sayang, dukungan, nasehat dan do’a.
2. Bapak Ir. Andi Triyanto selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo
3. Dosen Pembimbing I Bapak Ir. Andi Triyanto dan dosen pembimbing II Bapak Angga Prasetyo.ST yang telah meluangkan waktu dan kesebarannya guna memberikan pengarahan dan bimbingannya kepada penulis.

4. Dosen-dosen Jurusan Informatika.
5. Keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara moral dan materiil demi kesuksesan Tugas Akhir ini.
6. Kawan-kawan Informatika semua angkatan, terima kasih untuk supportnya.
7. Semua pihak yang telah membantu sehingga selesainya tugas akhir ini.

Kiranya kepada Allah SWT yang akan memberi imbalan segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir yang jauh dari sempurna ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan dapat disempurnakan lagi.

Ponorogo, 28 Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan	4
E. Metodologi	4
F. Sistematika Penulisan	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Latar Belakang Pembuatan Game	6
B. Game marker studio 3D	6
C. Instal Game Marker Studio	7
D. Membuat Objek Dalam Game Marker.....	7
E. Membuat Event dalam Game Marker	8
1. Create Event	9
2. Destroy Event	9
3. Alaram Event.....	9
4. Step Event	9
5. Collision Event.....	10
6. Keyboard Event.....	10

7. Mouse Event.....	10
8. Outside Event	10
9. Boundary Event.....	11
10. Views Event	11
11. Game start Event	11
12. Game End Event.....	11
13. Room Start Event	11
14. Room End Event	12
15. No More Lives	12
16. No More Health.....	12
17. End Of Animation	12
18. End Of Path	12
19. Close Button.....	12
20. User Definied	13
21. Drawing Event.....	13
22. Key Pressed and Key Releadsed Event.....	13
F. Game	14
1. Generasi Pertama	15
2. Generasi Kedua	15
3. Generasi Ketiga.....	16
4. Generasi Keempat	16
5. Tahun 1989	17
6. Tahun 1990	17
7. Tahun 1991	18

8. Tahun 1992	18
9. Generasi Kelima.....	18
10. Generasi Keenam	18
11. Generasi Ketujuh	19
G. Elemen Dasar Game.....	21
H. Sejarah Multimedia	23
I. Definisi Multimedia	24
J. Adobe Photosop CS3	25

BAB III PERANCANGAN SISTEM

A. Konsep Perancangan Sistem	31
B. Analisa dan Perancangan	31
C. Sprite Objek Aeroplane Shooter dengan Menggunakan Adobe Photoshop CS3.....	32
D. Gambar Umum Perancangan Game Aeroplane Shooter Menggunakan Game Maker Studio 3D	42
E. Mengatur Variable dan Properties.....	42
F. Membuat Sprite Objek	43
G. Membuat Gambar Background	45
H. Membuat Objek.....	46
I. Membuat Room.....	49
J. Menambahkan Action Pada Objek	51
K. Objek Myplane	51
L. Objek Island (1,2,3).....	54

BAB IV IMPLEMENTASI

A. Demo Game	56
--------------------	----

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	58
--------------------	----

B. Saran.....	59
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA